

FAKTOR-FAKTOR KEPUTUSAN WISATAWAN DI OBJEK WISATA RIAU FANTASI LABERSA WATERPARK KABUPATEN KAMPAR

Ramla k, Dr. Dra.Hj. Rd.Siti Sofro Sidiq, M.Si
Ramlakamarwan@gmail.com, Hp: 085265543993
Program Studi Pariwisata FISIP
Universitas Riau,
Kampus Bina Widya Km.12,5 Simpang Baru Panam,
Pekanbaru 28293, Telp/Fax (0761) 63277

ABSTRACT

This research was conducted in Riau Fantasi Labersa Water Park tourism object, Kampar Regency since decision making factors as the variable. The aim of this research is to determine the factors influenced the decision making of tourist in doing the tour.

The method used in this research was descriptive quantitative where accidental sampling used take the sample. The amount of samples were 100 respondents. The data collection technique used in this research was observation, questionnaire, and documentation. Scale Likert was used to get data quantitatively

According to Pitana and Gayatri (2005), there are 4 factors influenced the decision making of tourism, such as: tourist characteristics, awareness the benefit of travel, description of the tour and tourist destination superiority.

As the result of this research, the tourists in Riau Fantasi tourism object said that they were agreed about the factors of decision making influenced their decision in doing the tour to Riau Fantasi Labersa Water Park tourism object Kampar Regency. Highest average percentage was in the factor of the awareness of the benefits of the tour 80.5%.

Keywords : *Decision Making Factors, Tourist, Tourism Object*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pariwisata indonesia tidak luput dari perkembangan yang terjadi di berbagai provinsi. Tidak terkecuali provinsi riau. Melalui surat kabar elektronik haluan media Kepala Riau Tourism Board Bapak Fadlah Sulaiman menyebutkan bahwa kunjungan wisatawan mancanegara ke Riau meningkat dari tahun ke tahun. Pada tahun 2011 hanya 47.000 kunjungan, kemudian meningkat pada tahun 2012 menjadi 51.230 kunjungan. Sedangkan untuk kunjungan

wisatawan domestik juga mengalami peningkatan dari 5,9 juta tahun 2011 menjadi 6,8 juta pada tahun 2012.

Kesadaran masyarakat akan pentingnya suatu kegiatan liburan semakin tinggi. Salah faktor yang meningkatkan kesadaran mereka adalah meningkatnya perekonomian mereka. Semakin tinggi tingkat ekonomi suatu daerah semakin tinggi pula permintaan akan kebutuhan suatu masyarakat tersebut. Fenomena tersebut disadari oleh salah satu perusahaan yang bergerak dibidang

jasa yakni PT. Labersa Hutahaean. Muncul lah ide Labersa Hutahaean untuk membangun sebuah objek wisata bernuansa modern yang mereka beri nama Riau Fantasi. Dalam kurung waktu 4 tahun berdiri, Riau Fantasi sudah menunjukkan prestasi mereka. Hal ini dapat dilihat dari table 1 yang memaparkan jumlah kunjungan wisatawan di Riau Fantasi dari tahun ke tahun.

TABEL 1.1

Jumlah Kunjungan Wisatawan Di Riau Fantasi Tahun 2010-2013

No	Tahun	Jumlah Kunjungan (Orang)
1	2010	37.107
2	2011	98.864
3	2012	140.706
4	2013	192.857
TOTAL		469.534

Sumber : Riau Fantasi 2014

Dari table 1 diatas dapat dilihat bahwa terjadinya peningkatan yang sangat baik untuk sebuah objek wisata yang tergolong baru. Pada tahun 2010 ke tahun 2011 peningkatan terjadi dua kali lipat bahkan lebih yakni sebesar 61.757 kunjungan. Begitu juga dengan tahun selanjutnya juga terjadi peningkatan walau peningkatannya tidak begitu banyak dari tahun sebelumnya. Dari tahun 2011 ke tahun 2012 peningkatan terjadi sebanyak 41.845 kunjungan. Sedangkan untuk tahun 2012 ke tahun 2013 juga mengalami peningkatan yakni sebesar 52.151 kunjungan

Umumnya yang menjadi tujuan seseorang atau sekelompok orang melakukan suatu perjalanan wisata yaitu untuk bersenang-senang, hiburan, mencari pengalaman baru, dan lain sebagainya. Namun ada juga faktor lain yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan suatu perjalanan wisata. Faktor ini bisa karena adanya dana dan waktu luang yang tersedia, daya tarik wisata yang tersedia, maupun citra (image) suatu objek wisata.

Begitu juga dengan wisatawan yang ada di Riau Fantasi. Dalam kondisi hari libur, banyak wisatawan yang ada di Riau Fantasi umumnya berasal dari luar kota. Seperti Bangkinang, Pelalawan, Siak dari lain sebagainya. Pastinya ada Berbagai faktor mempengaruhi keputusan mereka, sehingga mereka tertarik untuk mengunjungi Riau Fantasi.

Karena adanya rasa ingin tahu tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan wisatawan yang ada di Riau Fantasi, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “ **Faktor-faktor keputusan wisatawan di objek wisata Riau Fantasi Labersa Water Park Kabupaten Kampar**“.

1.1 Tinjauan Teori

Menurut pendit (2002 :26) pariwisata adalah kepergian orang-orang dalam jangka waktu pendek, sementara, ketempat – tempat tujuan diluar tempat tinggal dan bekerja sehari-hari serta kegiatan – kegiatan mereka selama berada di tempat – tempat tujuan tersebut untuk berbagai motivasi asal usaha mereka tidak untuk mencari nafkah. selanjutnya menurut Marpaung (2002:13) wisatawan adalah orang yang mengadakan perjalanan dari tempat kediamannya tanpa menetap ditempat yang didatanginya, atau hanya untuk sementara waktu tinggal ditempat yang didatangi.

1.1.1 Objek dan daya Tarik Wisata

Objek dan daya Tarik wisata (*tourist attraction*) merupakan salah satu unsur pokok dalam pengembangan dan pembangunan dunia kepariwisataan yang keberadaannya akan mendorong para wisatawan, untuk mengunjunginya.

Objek dan daya Tarik wisata dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok yang tersiri dari beberapa unsur, yaitu :

1. *nature* (alam), yaitu segala sesuatu yang berasal dari alam dimanfaatkan dan diusahakan ditempat objek wisata yang dapat dinikmati dan memberi kepuasan bagi wisatawan, misalnya

- keindahan alam, flora dan fauna, pemandangan alam dan lain-lain.
2. *Culture* (kebudayaan), yaitu segala sesuatu yang berupa daya Tarik yang berasal dari seni dan kreasi manusia berupa kesenian tari-tarian, upacara adat, keagamaan dan lain-lain.
 3. *Human* (manusia), yaitu segala sesuatu yang merupakan aktivitas atau kegiatan manusia (*way of life*) yang khas, dan mempunyai daya Tarik tersendiri yang dapat dijadikan objek wisata, misalnya suku dayak dikalimantan dan suku asmat di irian jaya dengan gaya dan cara hidup yang masih unik.
 4. *Man made* (ciptaan manusia), yaitu segala sesuatu yang merupakan hasil karya manusia yang dapat dijadikan objek wisata, misalnya candi-candi, prasasti, monument, kerajinan tangan dan lain-lain.

1.1.2 Pengertian, Jenis dan Macam Wisatawan

Dalam Pitana dan Gayatri (2005:40) pariwisata berkembang karena adanya gerakan manusia dalam mencari sesuatu yang belum diketahuinya, menjelajah wilayah yang baru, mencari perubahan suasana atau untuk mendapatkan perjalanan baru (Murphy, 1985).

Orang yang melakukan perjalanan wisata disebut wisatawan atau *tourist*. Batasan terhadap wisatawan juga sangat bervariasi, mulai dari yang umum sampai dengan yang sangat teknis spesifik. Hasil dari *United National Conference on Travel and Tourist* di Roma (1963) memberikan batasan yang lebih umum, tetapi dengan menggunakan istilah ‘*visitor*’ (pengunjung) yaitu : “setiap orang yang mengunjungi Negara yang bukan merupakan tempat tinggalnya, untuk berbagai tujuan, tetapi bukan untuk mencari pekerjaan atau penghidupan dari Negara yang dikunjungi”.

Batasan ini juga digunakan oleh IUOTO (internasional union of official travel organization) sejak tahun 1968. Batasan ini sebenarnya hanya berlaku untuk wisatawan internasional, tetapi secara analogis bisa juga diberlakukan untuk wisatawan domestik, dengan membagi Negara atas dasar daerah (provinsi). Selanjutnya *visitor* dibedakan atas dua, yakni :

- a. Wisatawan (*tourist*), yaitu mereka mengunjungi suatu daerah lebih dari 24 jam.
- b. Pelancong/ pengunjung (*excursionist*), yaitu mereka yang tinggal ditujuan wisata kurang dari 24 jam.

Ada beberapa komponen pokok yang secara umum disepakati didalam memberikan batasan mengenai pariwisata (khususnya pariwisata internasional), yaitu sebagai berikut (Pitana, 2005:46):

1. *Traveler*, yaitu orang yang melakukan perjalanan antar dua atau lebih lokalitas.
2. *Visitor*, yaitu mereka yang melakukan perjalanan ke daerah yang bukan merupakan tempat tinggalnya, kurang dari 12 jam, dan tujuan perjalanannya bukan untuk terlibat dalam kegiatan untuk mencari nafkah, pendapatan, atau penghidupan di tempat tujuan.
3. *Tourist*, yaitu bagian dari visitor yang menghabiskan waktu paling tidak satu malam (24 jam) di daerah yang dikunjungi.

1.1.3 Tipologi Wisatawan

Dalam Pitana (2005:53) berbagai macam tipologi wisatawan telah dikembangkan, dengan menggunakan berbagai klasifikasi. Namun demikian menurut Murphy (1985) memandang bahwa tipologi-tipologi tersebut dapat dikelompokkan atas dua, yaitu atas dasar interaksi (*interactional type*) dan atas dasar

kognitif-kognitif (*cognitive-normative models*). Pada tipologi atas dasar interaksi, penekannya adalah sifat-sifat interaksi antara wisatawan dengan masyarakat lokal, sedangkan tipologi kognitif-normatif lebih menekankan pada motivasi yang melatarbelakangi perjalanan.

Dengan pendekatan interaksi, Cohen (1972) mengklasifikasikan wisatawan atas dasar tingkat familiarisasi dari daerah yang akan dikunjungi, serta tingkat pengorganisasian dari perjalanan wisatanya. Atas dasar ini, Cohen membedakan wisatawan atas empat, yaitu :

- a. *Drifter*, yaitu wisatawan yang ingin mengunjungi daerah yang sama sekali belum diketahuinya, dan bepergian dalam jumlah kecil.
- b. *Explorer*, yaitu wisatawan yang melakukan perjalanan dengan mengatur perjalanannya sendiri, dan tidak mau mengikuti jalan-jalan wisata yang sudah umum melainkan mencari hal yang tidak umum (*off the beaten track*). Wisatawan seperti ini bersedia memanfaatkan fasilitas dengan standar lokal dan tinggi interaksinya dengan masyarakat lokal juga tinggi.
- c. *Individual mass Tourist*, yaitu wisatawan yang menyerahkan pengaturan perjalanannya kepada agen perjalanan, dan mengunjungi daerah tujuan wisata yang sudah dikenal.
- d. *Organized-mass Tourist*, yaitu wisatawan yang hanya mau mengunjungi daerah tujuan wisata yang sudah dikenal, dengan fasilitas seperti yang dapat ditemuinya di tempat tinggalnya, dan perjalanan selalu dipandu oleh pemandu wisata. Wisatawan seperti sangat terkungkung oleh apa yang disebut sebagai *environmental bubble*.

Tipe *drifter* dan *explorer* termasuk ke dalam *non-institutionalized traveler*, sedangkan tipe *individual* dan *organized mass tourist* termasuk dalam *institutionalized tourist*.

1.1.4 Konsep Pengambilan Keputusan

Menurut Morgan dan Cerullo (dalam Salusu, 1996:51) mendefinisikan keputusan sebagai sebuah kesimpulan yang dicapai sesudah dilakukan pertimbangan, yang terjadi setelah satu kemungkinan dipilih, sementara yang lain dikesampingkan. Dalam hal ini yang dimaksud dengan pertimbangan adalah menganalisis beberapa pertimbangan atau alternative, sesudah itu dipilih satu diantaranya.

1.1.5 Proses Pengambilan Keputusan

Pitana dan Gayatri (2005 : 70) menjelaskan Sebelum melakukan perjalanan wisata, seorang calon wisatawan terlebih dahulu melakukan sebuah proses mental, untuk sampai pada keputusan, menyangkut kapan akan melakukan perjalanan, berapa lama, ke mana, dengan cara bagaimana, dan seterusnya. Proses pengambilan keputusan ini sangat penting artinya bagi pembangunan pariwisata, terkait dengan berbagai fakta yang mempengaruhi keputusan, dan faktor- faktor ini dapat dipengaruhi (diintervensi) dalam proses promosi (pemasaran wisata).

Pemahaman terhadap proses pengambilan ini di samping penting sebagai dasar promosi, juga sangat penting di dalam perencanaan produk dan penentuan segmentasi pasar (Mathieson dan Wall, 1982) atau target pemasaran (Shaw dan Williams, 1992). Hal ini semakin penting di dalam situasi kompetisi yang semakin ketat, terutama pada saat pasar mulai sangat tersegmentasi. Pada awalnya, pendekatan yang digunakan untuk melihat proses pengambilan keputusan adalah pendekatan ekonomi semata-mata. Dalam ini calon wisatawan diasumsikan sebagai *economic man*, yang menganggap bahwa calon wisatawan telah menjadi informasi yang lengkap dan akan mengambil keputusan dengan sangat rasional. Wisatawan akan mengambil keputusan untuk mengoptimalkan manfaat dari perjalanannya dengan keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki (Mathieson dan Wall, 1982). Namun pada kenyataannya calon wisatawan tidak mempunyai info yang lengkap dan akurat

tentang berbagai aspek dari destinasi yang akan dikunjunginya, sehingga pendekatan murni *economic man* tidak sepenuhnya efektif.

Pendekatan lain yang kemudian dikembangkan adalah pendekatan perilaku (*behavioral approach*). Dalam pendekatan ini, meskipun calon wisatawan tetap diasumsikan bertindak rasional, tetapi lebih mencari kepuasan (*satisfaction*) dibandingkan dengan pengalaman yang optimal. Menurut Rostron (1972, dalam Mathieson dan Wall, 1982) pendekatan ini lebih sesuai untuk melihat bagaimana calon wisatawan sampai pada keputusan dan melaksanakan keputusan tersebut.

1.1.6 Faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan wisatawan

Menurut Pitana dan Gayatri (2005:73) ada berbagai faktor yang mempengaruhi proses pengambilan keputusan dalam melakukan suatu perjalanan, antara lain sebagai berikut :

- a. Karakteristik wisatawan, baik karakteristik sosial, ekonomi (umur, pendidikan, pendapatan, dan pengalaman sebelumnya), maupun karakteristik perilaku (seperti motivasi, sikap, dan nilai yang dianut).
- b. Kesadaran akan manfaat perjalanan, pengetahuan terhadap destinasi yang akan dikunjungi, citra destinasi.
- c. Gambaran umum perjalanan, yang meliputi jarak, lama tinggal di daerah tujuan wisata, kendala waktu dan biaya, bayangan akan risiko, ketidakpastian, dan tingkat kepercayaan terhadap biro perjalanan wisata.
- d. Keunggulan daerah tujuan wisata, yang meliputi jenis dan sifat atraksi yang ditawarkan, kualitas layanan, lingkungan fisik dan sosial, situasi politik, aksesibilitas, dan perilaku masyarakat lokal terhadap wisatawan. yang juga sangat penting sebagai salah satu atribut

daerah tujuan wisata adalah citra (*image*) yang dimiliki.

Dilihat dari rentang waktu keputusan diambil dan realitas perjalanan secara nyata dilakukan, ada variasi yang sangat lebar di antara kelompok pasar. Shaw dan William (1992) mengelompokkan perilaku wisatawan dalam tiga hal. Yang pertama adalah *impulse buyers*, yaitu mereka yang sangat tertarik pada harga rendah yang ditawarkan oleh agen perjalanan. Kelompok ini mempunyai perencanaan yang singkat. Kelompok kedua adalah *repeat buyers*, yaitu mereka yang kembali ke destinasi yang sama setiap tahun. Yang ketiga adalah *meticulous planners*, yaitu mereka yang berusaha mencari info yang lengkap dan mutakhir, serta secara terinci membuat perbandingan. Mereka umumnya merencanakan perjalanannya dalam waktu yang relatif lama.

1.3 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini yang menjadi indentifikasi masalahnya yakni sebagai berikut :

1. Faktor apa saja yang mempengaruhi keputusan wisatawan berkunjung ke Objek Wisata Riau Fantasi Labersa Water Park Kabupaten Kampar ?
2. Bagaimana tanggapan wisatawan mengenai faktor-faktor keputusan tersebut ?
3. Faktor yang paling mempengaruhi keputusan wisatawan tersebut?

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian pasti memiliki tujuan dan manfaat yang akan diperoleh. Adapun yang menjadi tujuan dan manfaat dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1.4.1 Tujuan penelitian

- Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keputusan wisatawan.
- Untuk mengetahui tanggapan wisatawan mengenai faktor-faktor keputusan tersebut

- Untuk mengetahui faktor apa yang paling mendominasi dalam mempengaruhi keputusan wisatawan tersebut.

1.4.2 Manfaat Penelitian

- Dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan wisatawan dalam melakukan suatu perjalanan wisata.
- Diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dan informasi bagi pengelola
- Dapat dijadikan bahan informasi bagi mahasiswa yang lain dalam melakukan penelitian dengan topik yang sama .

2.METODE PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode Deskriptif Kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan, meringkas berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai fenomena realitas social yang ada dimasyarakat menjadi objek penelitian, dan berupaya menarik realitas itu kepermukaan sebagai suatu cirri, karakter, sifat, model, tanda, atau gambar tentang kondisi, situasi, ataupun fenomena tertentu.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data yang didapat langsung dari sumber pertama. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara :

1. Observasi
Observasi merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung ke objek wisata Riau Fantasi Labersa Water Park, mengenai faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi

keputusan wisatawan berkunjung ke objek wisata tersebut.

2. Kuisisioner atau Angket
Kuisisioner atau angket adalah cara pengumpulan data dengan mempergunakan pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden (Sandjaja dan Heriyanto, 2006: 149).
3. Studi Kepustakaan dan Studi Dokumentasi
Metode kepustakaan merupakan metode untuk memperoleh data yang literatur-literatur, bukum majalah dan sebagainya. Studi dokumentasi merupakan cara memperoleh data dari foto yang didapat.

2.3 Teknik Pengukuran Data

Pengukuran data adalah suatu kegiatan untuk mengidentifikasi besar kecilnya objek yang dapat dilakukan dengan menggunakan ukuran-ukuran tertentu (Narbuko,2005:147). Untuk mengukur masing-masing variable peneliti menggunakan skala Likert. Skala likert merupakan skala yang dirancang untuk memungkinkan responden menjawab berbagai tingkatan pada objek yang akan diukur dan mempunyai derajat yang berbeda. Skala likert adalah skala yang didasarkan pada ranking yang diurutkan dari jenjang yang lebih tinggi sampai jenjang terendah atau sebaliknya (Riduwan dan Akdon, 2007 :12).

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Profil Umum dan Identitas Responden

Dalam bab ini akan diuraikan hasil penelitian yang dilakukan dilapangan dan pembahasan mengenai Faktor-Faktor Keputusan Wisatawan Di Objek Wisat Riau Fantasi Labersa Water Park Kabupaten Kampar. Dalam penelitian ini data yang diperoleh dengan menggunakan kuesioner atau angket yang diberikan kepada wisatawan yang ada di Water Park.

Berikut rincihan identitas diri responden, diantaranya :

3.1.1 Jenis Kelamin

Salah satu profil responden yakni jenis kelamin. Jenis kelamin dikelompokkan menjadi 2, yakni :

Tabel 3.1
Jenis Kelamin Responden

No	Jenis Kelamin	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1	Laki-Laki	41	41%
2	Perempuan	59	59%
Total		100	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa 59 % pengunjung Riau Fantasi Labersa Water Park yakni berjenis kelamin perempuan. Hal ini mungkin dipengaruhi oleh populasi manusia yang berjenis kelamin perempuan lebih banyak daripada laki-laki.

3.1.2 Umur

Umur responden diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok yakni sebagai berikut :

Tabel 3. 2
Kelompok Umur Responden

No	Kelompok Umur	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1	< 20 Tahun	13	13%
2	21-25 Tahun	43	43%
3	26-30 Tahun	21	21%
4	> 31 Tahun	23	23%
Total		100	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Berdasarkan tabel 3.2 dapat dilihat bahwa mayoritas pengunjung Riau Fantasi Labersa Water Park yakni berusia antara 20 sampai 25 tahun. Hal ini sesuai dengan konsep atraksi wisata yang ada disana yang banyak memacu adrenalin dan bertujuan untuk bersenang-senang. Dimana seperti yang kita ketahui bahwa umur antara 20-25 tahun

merupakan umur dimana mempunyai keinginan yang tinggi untuk mencoba sesuatu.

3.1.3 Pekerjaan

Tabel 3.3
Pekerjaan Responden

No	Pekerjaan Responden	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1	Pelajar	6	6%
2	Mahasiswa	40	40%
3	Swasta	18	18%
4	PNS	11	11%
5	Wiraswasta	10	10%
6	Lain-lainnya	15	15%
Total		100	100 %

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Pekerjaan adalah salah satu identitas diri responden yang dilakukan dalam penelitian tentang faktor-faktor keputusan wisatawan di objek wisata Riau Fantasi Labersa Water Park. Berdasarkan tabel 4.3 dapat kita lihat bahwa 40 % pengunjung Riau Fantasi Labersa Water Park merupakan kalangan mahasiswa. Seperti yang kita ketahui bahwa kota pekanbaru banyak terdapat perguruan tinggi, baik itu yang milik swasta maupun milik pemerintah. Hal inilah yang mendasari bahwa kalangan mahasiswa mendominasi jumlah kunjungan ke Riau Fantasi Labersa Water Park. Selain itu, umumnya mahasiswa berumur diantara 18-25 tahun, dimana pada usia tersebut adanya rasa ingin tahu dan mencoba sesuatu hal yang baru.

3.1.4 Pendidikan Terakhir

Tabel 3.4
Pendidikan Terakhir Responden

No	Pendidikan Responden	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1	SMP	9	9%
2	SMA/Sederajat	50	50%
3	D1-D3	25	25%
4	S1/S2/S3	16	16%
Total		100	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Dalam penelitian yang dilakukan di Riau Fantasi Labersa Water Park dengan

menyebarkan kuesioner kepada 100 responden, tidak ditemukan pengunjung yang memiliki pendidikan terakhir Sekolah Dasar. Untuk persentase terbanyak terdapat pada pendidikan terakhir yakni SMA/Sederajat sebesar 50%.

3.1.5 Frekuensi Kunjungan

Tabel 3.5
Frekuensi Kunjungan Wisatawan Ke Riau Fantasi

No	Frekuensi Berkunjung	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1	1 Kali	28	28%
2	2-3 Kali	45	45%
3	Lebih dari 3 kali	27	27%
Total		100	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Dari tabel 3.5 diatas dapat diketahui bahwa secara umum wisatawan yang ada di objek wisata merupakan wisatawan yang pernah melakukan kunjungan ke Riau Fantasi Labersa Water Park sebelumnya.

3.2 Faktor-Faktor Keputusan Wisatawan untuk Berkunjung Di Riau Fantasi Labersa Water Park

Keputusan merupakan reaksi terhadap beberapa solusi alternatif yang dilakukan secara sadar dengan cara menganalisa kemungkinan-kemungkinan dari alternatif tersebut bersama konsekuensinya. Setiap keputusan akan membuat pilihan terakhir, dapat berupa tindakan atau opini.

Seorang wisatawan biasanya mempertimbangkan alternatif –alternatif yang ada sebelum mengambil sebuah keputusan. Dalam setiap alternatif terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan wisatawan.

Beberapa faktor yang mempengaruhi suatu keputusan wisatawan, seperti karakteristik wisatawan, kesadaran akan manfaat perjalanan, gambaran perjalanan, dan keunggulan daerah tujuan wisata yang menjadi pertimbangan bagi setiap wisatawan yang hendak melakukan suatu perjalanan wisata.

3.2.1 Faktor Karakteristik Wisatawan

Faktor karakteristik wisatawan dapat dibedakan menjadi dua, yakni faktor karakteristik sosial dan ekonomi serta faktor karakteristik perilaku. Berikut tanggapan responden mengenai faktor karakteristik wisatawan yang akan dibahas sebagai berikut:

3.2.1.1 Faktor Karakteristik Sosial dan Ekonomi

Faktor karakteristik sosial dan ekonomi meliputi seperti umur dan pendidikan, serta pendapatan dan pengalaman sebelumnya. Wisatawan umumnya memperhatikan tempat wisata yang akan mereka kunjungi, apakah sesuai dengan umur mereka dan menyesuaikan dengan pendapatan penghasilan yang mereka peroleh.

Tabel 3.6
Tanggapan Responden Terhadap Faktor Karakteristik Sosial dan Ekonomi

Alternatif Jawaban	Skor	Jumlah (Orang)	Nilai Skor
Sangat Setuju	5	23	115
Setuju	4	49	196
Kurang Setuju	3	20	60
Tidak Setuju	2	8	16
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total		100	387
Persentase Rata-rata		77.4 %	

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Total nilai skor yakni 387 dengan persentase rata-rata sebesar 77.4 %. Persentase tersebut masuk dalam kategori jawaban setuju. ini dapat disimpulkan bahwa responden menilai bahwa faktor karakteristik sosial dan ekonomi mempengaruhi keputusan mereka dalam mengunjungi objek wisata Riau Fantasi Labersa Water Park.

Wisatawan menilai umur menjadi pertimbangan mereka dalam mengunjungi suatu objek wisata. Begitu juga pendapatan, adalah hal yang tidak mungkin wisatawan mengunjungi suatu objek tanpa mengeluarkan

biaya apapun. Jadi hal tersebut disesuaikan pendapatan penghasilan mereka.

3.2.1.2 Faktor Karakteristik Perilaku

Faktor karakteristik perilaku meliputi motivasi dan sikap. Motivasi dan sikap tentunya dapat mempengaruhi keputusan wisatawan dalam mengunjungi suatu objek wisata. Motivasi dapat dibedakan menjadi dua, yakni motivasi dari diri sendiri karena adanya keinginan memenuhi kebutuhan maupun motivasi dari lingkungan sekitar, seperti keluarga, teman, bahkan orang lain. Motivasi yang ada akan menghasilkan sebuah sikap yakni menentukan suatu keputusan.

Berikut tanggapan responden mengenai faktor karakteristik perilaku yang terdapat pada tabel.. dibawah ini .

Tabel 3.7
Tanggapan Responden Terhadap
Faktor Karakteristik Perilaku

Alternatif Jawaban	Skor	Jumlah (Orang)	Nilai Skor
Sangat Setuju	5	15	75
Setuju	4	42	168
Kurang Setuju	3	29	87
Tidak Setuju	2	12	24
Sangat Tidak Setuju	1	2	2
Total		100	356
Persentase Rata-rata		71.2 %	

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Total keseluruhan nilai skor 356 dan persentase rata-rata sebesar 71.2 %. Angka persentase tersebut masuk kedalam jawaban setuju. artinya wisatawan setuju bahwa faktor karakteristik perilaku berperan dalam membentuk keputusan mereka dalam mengunjungi objek wisata Riau Fantasi Labersa Water Park. Menurut mereka motivasi dapat mempengaruhi dalam keputusan mereka untuk berkunjung ke suatu objek wisata tersebut. Umumnya motivasi berasal dari orang-orang yang berada didekat mereka, seperti keluarga, sahabat, teman sekantor dan lain sebagainya.

3.2.2 Faktor Kesadaran Akan Manfaat Perjalanan

Untuk melakukan sesuatu atau sebelum melakukan sesuatu dibutuhkan sebuah kesadaran. Seperti halnya wisatawan. dalam melakukan suatu perjalanan wisata, wisatawan memiliki kesadaran akan manfaat yang akan mereka peroleh nantinya.

3.2.2.1 Faktor Pengetahuan Terhadap Destinasi (Objek Wisata) Yang Akan Dikunjungi

Setiap orang yang hendak melakukan sebuah perjalanan wisata hendaknya memiliki pengetahuan tentang objek yang akan dikunjungi. Umumnya mereka akan mencari informasi terlebih dahulu, dimana objek wisata itu berada bagaimana atraksi yang tersedia dan lain sebagainya. Pengetahuan akan informasi tersebut dapat diperoleh secara langsung maupun tidak langsung, baik yang diperoleh secara sendiri maupun yang diperoleh dari orang lain. Dengan mengenal objek wisata yang hendak dikunjungi, setidaknya sudah memperoleh gambaran tentang objek wisata tersebut.

Tabel 3.8
Tanggapan Responden Tentang
Faktor Pengetahuan Terhadap Destinasi
Yang akan Dikunjungi

Alternatif Jawaban	Skor	Jumlah (Orang)	Nilai Skor
Sangat Setuju	5	29	145
Setuju	4	40	160
Kurang Setuju	3	26	78
Tidak Setuju	2	5	10
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total		100	393
Persentase Rata-rata		78.6 %	

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Dengan total nilai skor 393 diperoleh persentase rata-rata sebesar 78.6%. sehingga termasuk kedalam jawaban setuju. ini berarti wisatawan yang ada di Objek Wisata Riau

Fantasi Labersa Water Park menyatakan setuju bahwa faktor pengetahuan akan destinasi yang akan dikunjungi mempengaruhi keputusan mereka.

Faktor pengetahuan akan destinasi yang akan dikunjungi sangatlah penting dalam membuat sebuah keputusan untuk mengunjungi suatu destinasi. Karena pengetahuan terhadap Destinasi atau objek wisata yang akan dikunjungi merupakan modal awal untuk melakukan perjalanan wisata. Agar nantinya tidak ada timbul rasa kecewa, bahwa informasi yang diperoleh tidak sesuai dengan kenyataannya.

3.2.2.2 Faktor Citra Objek Wisata

Citra merupakan kesan atau *image* yang sengaja diciptakan oleh pihak tertentu untuk memperoleh suatu keuntungan. Begitu juga dengan citra objek wisata yang ada, dimana dapat mempengaruhi pemikiran wisatawan. Citra terbagi dua, ada yang baik dan ada juga yang buruk. Suatu destinasi tentunya diharapkan memiliki citra yang baik, sehingga muncul pemikiran yang positif dari wisatawan maupun masyarakat sekitar yang mendatangkan keuntungan bagi pihak pengelola objek wisata tersebut.

Tabel 3.9
Tanggapan Responden Terhadap Faktor Citra Objek Wisata

Alternatif Jawaban	Skor	Jumlah (Orang)	Nilai Skor
Sangat Setuju	5	33	165
Setuju	4	51	204
Kurang Setuju	3	11	33
Tidak Setuju	2	5	10
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total		100	412
Persentase Rata-rata		82.4%	

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Dengan persentase rata-rata 82.4% maka angka tersebut masuk dalam kategori

jawaban setuju. Responden menilai baik buruknya suatu destinasi berperan penting dalam mempengaruhi pemikiran mereka. Tentunya mereka tidak mau membuang dana, waktu dan tenaga untuk destinasi yang menurut mereka memiliki citra yang buruk.

3.2.3 Faktor Gambaran Perjalanan

Faktor gambaran perjalanan wisata terbagi atas lima indikator yakni, faktor jarak, faktor lama tinggal di Daerah Tujuan Wisata, faktor kendala waktu dan biaya, faktor bayangan akan resiko ketidakpastian objek wisata yang akan dikunjungi serta faktor tingkat kepercayaan terhadap Biro Perjalanan Wisata. Tanggapan wisatawan yang di Riau Fantasi Labersa Water Park mengenai faktor-faktor tersebut akan di rangkum sebagai berikut.

3.2.3.1 Faktor Jarak

Tabel 3.10
Tanggapan Responden Tentang Faktor Jarak

Alternatif Jawaban	Skor	Jumlah (Orang)	Nilai Skor
Sangat Setuju	5	31	155
Setuju	4	44	176
Kurang Setuju	3	19	57
Tidak Setuju	2	5	10
Sangat Tidak Setuju	1	1	1
Total		100	399
Persentase Rata-rata		79.8 %	

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Jarak tentunya menjadi bahan pertimbangan dalam melakukan suatu perjalanan wisata. Jauh dekatnya jarak sangat diperhatikan oleh para calon wisatawan. Hal ini mengingat biaya yang akan mereka keluarkan nantinya, dan keperluan apa saja yang harus dipersiapkan sebelum melakukan perjalanan.

3.2.3.2 Faktor Lama Tinggal Di Daerah Tujuan Wisata

Tabel 3.11
Tanggapan responden Tentang Faktor lama tinggal di daerah tujuan wisata

Alternatif Jawaban	Skor	Jumlah (Orang)	Nilai Skor
Sangat Setuju	5	17	85
Setuju	4	31	124
Kurang Setuju	3	28	84
Tidak Setuju	2	23	46
Sangat Tidak Setuju	1	1	1
Total		100	340
Persentase Rata-rata		68 %	

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

persentase rata-rata 68% maka secara umum masuk dalam kategori jawaban kurang setuju. wisatawan yang ada di objek wisata kurang setuju bahwa faktor lama tinggal di daerah tujuan wisata mempengaruhi mereka dalam melakukan perjalanan wisata ke Riau Fantasi.

3.2.3.3 Faktor Kendala Waktu dan Biaya

Untuk melakukan sebuah perjalanan wisata dibutuhkan waktu luang yang khusus dan biaya yang memadai. Ada biaya namun tidak memiliki waktu luang, tidak ada artinya suatu perjalanan wisata. Begitu juga sebaliknya

Tabel 3.12
Tanggapan Responden Terhadap Faktor Kendala Waktu Dan Biaya

Alternatif Jawaban	Skor	Jumlah (Orang)	Nilai Skor
Sangat Setuju	5	36	180
Setuju	4	33	132
Kurang Setuju	3	24	72
Tidak Setuju	2	6	12
Sangat Tidak Setuju	1	1	1
Total		100	397

Persentase Rata-rata	79.4 %
-----------------------------	---------------

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

.Dengan melihat total skor 397 dan persentase rata-rata sebesar 79.4 %, maka termasuk dalam kategori setuju.

3.2.3.4 Faktor Bayangan Resiko Akan Ketidakpastian Objek Wisata

Tabel 3.13
Tanggapan Responden Terhadap Faktor Bayangan Resiko Akan Ketidakpastian Objek Wisata

Alternatif Jawaban	Skor	Jumlah (Orang)	Nilai Skor
Sangat Setuju	5	12	60
Setuju	4	32	128
Kurang Setuju	3	34	102
Tidak Setuju	2	19	38
Sangat Tidak Setuju	1	3	3
Total		100	331
Persentase Rata-rata		66.2 %	

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

dengan persentase rata-rata 66.2% maka secara keseluruhan termasuk dalam kategori jawaban kurang setuju. dapat disimpulkan umum wisatawan menyatakan kurang setuju bahwa faktor bayangan resiko akan ketidakpastian objek wisata mempengaruhi keputusan mereka dalam melakukan kunjungan ke objek wisata tersebut..

3.2.3.5 Faktor Kepercayaan Terhadap Biro Perjalanan Wisata

Tabel 3.14
Tanggapan Responden tentang Faktor Kepercayaan Terhadap Biro Perjalanan Wisata

Alternatif Jawaban	Skor	Jumlah (Orang)	Nilai Skor
Sangat Setuju	5	12	60

Setuju	4	20	80
Kurang Setuju	3	37	111
Tidak Setuju	2	22	44
Sangat Tidak Setuju	1	9	9
Total		100	304
Persentase Rata-rata		60.8 %	

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Umumnya wisatawan yang ada di objek wisata Riau Fantasi Labersa Water Park melakukan perjalanan sendiri. Artinya tanpa dipandu atau diurus oleh biro perjalanan wisata. Dengan memperoleh informasi yang ada, mereka beranggapan tidak perlu menyewa biro perjalanan wisata.

3.2.4 Faktor Keunggulan Daerah Tujuan Wisata

3.2.4.1 Faktor Jenis Dan Sifat Atraksi Wisata (Objek Wisata)

Tabel 3.15
Tanggapan Responden Tentang Faktor Jenis Dan Sifat Atraksi (Objek Wisata)

Alternatif Jawaban	Skor	Jumlah (Orang)	Nilai Skor
Sangat Setuju	5	47	235
Setuju	4	41	164
Kurang Setuju	3	11	33
Tidak Setuju	2	1	2
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total		100	434
Persentase Rata-rata		86.8 %	

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

dengan persentase rata-rata 86.8%. maka angka tersebut termasuk dalam kategori jawaban sangat setuju. menurut wisatawan jenis atraksi wisata yang ditawarkan sangat mempengaruhi keputusan mereka dalam mengunjungi objek wisata tersebut

3.2.4.2 Faktor Kualitas Pelayanan Yang Diberikan

Tabel 3.16
Tanggapan Responden Terhadap Faktor Kualitas Pelayanan Yang Diberikan

Alternatif Jawaban	Skor	Jumlah (Orang)	Nilai Skor
Sangat Setuju	5	32	160
Setuju	4	51	204
Kurang Setuju	3	17	51
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total		100	415
Persentase Rata-rata		83%	

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Faktor kualitas pelayanan yang diberikan suatu objek wisata tentulah menjadi bahan pertimbangan bagi wisatawan dalam melakukan kunjungan ke suatu objek wisata. Setiap wisatawan menuntut pelayanan yang berkualitas dan memuaskan.

Total nilai skor yang diperoleh untuk faktor kualitas pelayanan sebesar 415 dan persentase rata-rata sebesar 83%, maka termasuk dalam kategori jawaban setuju. Menurut wisatawan kualitas pelayanan yang baik membuat mereka merasa nyaman dan merasa bahwa biaya yang mereka keluarkan tidak sia-sia dan pelayanan yang diberikan oleh pihak pengelola sesuai dengan harapan mereka.

3.2.4.3 Faktor Lingkungan Fisik Dan Sosial

Tabel 3.17
Tanggapan Responden Terhadap Faktor Lingkungan Fisik Dan Sosial

Alternatif Jawaban	Skor	Jumlah (Orang)	Nilai Skor
Sangat Setuju	5	23	115
Setuju	4	23	92
Kurang Setuju	3	33	99
Tidak Setuju	2	20	40
Sangat Tidak Setuju	1	1	1

Total	100	347
Persentase Rata-rata	69.4 %	

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

secara umum responden menyatakan kurang setuju bahwa faktor lingkungan fisik dan sosial mempengaruhi keputusan mereka dalam mengunjungi objek wisata Riau Fantasi Labersa Water Park Kabupaten Kampar. Karena menurut mereka yang mereka nikmati adalah atraksi wisata yang ada di suatu objek wisata bukan lingkungan fisik sekitar objek wisata.

3.2.4.4 Faktor Situasi Politik

Tabel 3.18
Tanggapan Responden Tentang Faktor Situasi Politik

Alternatif Jawaban	Skor	Jumlah (Orang)	Nilai Skor
Sangat Setuju	5	5	25
Setuju	4	21	84
Kurang Setuju	3	35	105
Tidak Setuju	2	26	52
Sangat Tidak Setuju	1	13	13
Total		100	279
Persentase Rata-rata	55.8 %		

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Dengan persentase rata-rata 55.8% dan total nilai skor sebesar 279, maka secara umum responden menyatakan kurang setuju bahwa faktor situasi politik mempengaruhi keputusan mereka. Menurut mereka panas atau tidaknya situasi politik saat ini bukan menjadi urusan mereka, sebab mereka tidak berkecimpuk dalam dunia politik dan tidak memiliki dampak yang berarti bagi mereka.

3.2.4.5 Faktor Aksesibilitas Seperti Jalan Dan Transportasi

Tabel 3.19
Tanggapan Responden Tentang Faktor Aksesibilitas

3.2.4.6 Faktor Aksesibilitas Seperti Jalan Dan Transportasi

Alternatif Jawaban	Skor	Jumlah (Orang)	Nilai Skor
Sangat Setuju	5	24	120
Setuju	4	41	164
Kurang Setuju	3	25	75
Tidak Setuju	2	9	18
Sangat Tidak Setuju	1	1	1
Total		100	378
Persentase Rata-rata	75.6 %		

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Maka secara umum responden menyatakan setuju bahwa faktor aksesibilitas seperti jalan dan transportasi mempengaruhi keputusan mereka dalam berkunjung ke objek wisata Riau Fantasi Labersa Water Park. Sebab dengan total nilai skor 378 dan persentase rata-rata 75.6 % termasuk dalam kategori jawaban setuju.

Menurut wisatawan baik buruknya aksesibilitas suatu daerah tujuan wisata menjadi bahan pertimbangan mereka yang ingin melakukan suatu perjalanan wisata. Terutama kondisi jalan yang harus memadai untuk dilalui, sebab mereka tidak ingin mengambil resiko nantinya kalau terdapat kerusakan pada jalan yang hendak mereka lalui nantinya.

3.2.4.6 Faktor Perilaku Masyarakat Lokal Terhadap Wisatawan

Tabel 3.20
Tanggapan Responden Tentang Faktor Perilaku Masyarakat terhadap Wisatawan

Alternatif Jawaban	Skor	Jumlah (Orang)	Nilai Skor
Sangat Setuju	5	5	25
Setuju	4	29	116
Kurang Setuju	3	31	93
Tidak Setuju	2	27	54
Sangat Tidak Setuju	1	8	8

Total	100	296
Persentase Rata-rata	59.2 %	

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Maka diperoleh persentase rata-rata sebesar 59.2%, sehingga masuk dalam kategori jawaban kurang setuju. Menurut wisatawan, mereka tidak melakukan interaksi dengan masyarakat lokal, yang menjadi tujuan mereka adalah menikmati atraksi wisata yang ada pada suatu objek wisata yang terdapat di daerah tersebut.

Berikut tabel rekapitulasi tanggapan responden terhadap faktor-faktor keputusan wisatawan di objek wisata Riau Fantasi Labersa Water Park Kabupaten Kampar :

Tabel 3.21

Rekapitulasi Tanggapan Responden Terhadap Faktor-Faktor Keputusan Wisatawan Di Objek Wisata Riau Fantasi Labersa Water Park Kabupaten Kampar

Sub Variabel	Indikator	Skor	Rasio (%)	Hasil
Faktor Karakteristik Wisatawan	Faktor Karakteristik Sosial dan Ekonomi	387	77.4%	Setuju
	Faktor Karakteristik Perilaku	356	71.2%	Setuju
Total Skor		743	74.3%	Setuju
Faktor Kesadaran Akan Manfaat Perjalanan	Faktor Pengetahuan Terhadap Objek Wisata Yang Akan Di Kunjungi	393	78.6%	Setuju
	Faktor Citra Objek Wisata	412	82.4%	Setuju
Total Skor		805	80.5%	Setuju
Faktor Gambaran Perjalanan	Faktor Jarak	399	79.8%	Setuju
	Faktor Lama Tinggal Di DTW	340	68%	Kurang Setuju
	Faktor Kendala Waktu dan Biaya	397	79.4%	Setuju
	Faktor Bayangan Akan Resiko Ketidakpastian Objek Wisata	331	66.2%	Kurang Setuju

	Faktor Kepercayaan Terhadap Biro Perjalanan Wisata		60.8%	Kurang Setuju
Total Skor		1771	70.8%	Setuju
Faktor Keunggulan Daerah Tujuan Wisata	Faktor Jenis dan Sifat Atraksi Wisata	434	86.8%	Sangat Setuju
	Faktor Kualitas Pelayanan Yang Diberikan	415	83%	Setuju
	Faktor Lingkungan Fisik dan Sosial	347	69.4%	Kurang Setuju
	Faktor Situasi Politik	279	55.8%	Kurang Setuju
	Faktor Aksesibilitas	378	75.6%	Setuju
	Faktor Perilaku Masyarakat Lokal Terhadap Wisatawan	296	59.2%	Kurang Setuju
Total Skor		2149	71.6%	Setuju
Total Skor Penilaian Secara Keseluruhan		5468	74.3%	Setuju

Sumber : Data Olahan Penelitian Lapangan 2014

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa total skor secara keseluruhan untuk keempat sub variabel dalam penelitian ini yakni berjumlah 5468, dengan persentase rata-rata keseluruhan yakni 74.3 %. Angka persentase 74.3 % menunjukkan bahwa wisatawan yang ada di objek wisata Riau Fantasi Labersa Water Park Kabupaten Kampar menyatakan setuju bahwa faktor-faktor keputusan mempengaruhi keputusan mereka dalam mengunjungi objek wisata Riau Fantasi Labersa Water Park Kabupaten Kampar. Persentase rata-rata yang paling tinggi dari keempat sub variabel tersebut yakni faktor kesadaran akan manfaat perjalanan dengan persentase rata-rata sebesar 80.5 %.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan di objek wisata Riau Fantasi Labersa Water Park Kabupaten Kampar maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Secara umum bahwa keempat faktor-faktor keputusan tersebut mempengaruhi

keputusan wisatawan yang ada di objek wisata Riau Fantasi Labersa Water Park dalam melakukan kunjungan ke objek wisata tersebut.

2. Dari keempat faktor yang mempengaruhi keputusan wisatawan diatas, sehingga diperoleh nilai skor tertinggi terdapat pada faktor keunggulan daerah tujuan wisata dengan nilai skor sebesar 2149.
3. Sedangkan untuk persentase rata-rata paling tinggi terdapat pada faktor kesadaran akan manfaat perjalanan yakni sebesar 80.5 %.
4. Secara terinci terdapat suatu indikator yang memperoleh nilai skor tertinggi diantara indikator-indikator lainnya yakni, indikator faktor jenis dan sifat atraksi wisata dengan persentase rata-rata 86.8% . Dimana responden menyatakan sangat setuju bahwa faktor jenis dan sifat atraksi wisata mempengaruhi keputusan mereka dalam melakukan kunjungan ke objek wisata Riau Fantasi Labersa Water Park Kabupaten Kampar.

4.2 Saran

1. Faktor keunggulan daerah tujuan wisata meliputi 6 indikator yakni, faktor jenis dan sifat atraksi wisata, faktor kualitas pelayanan yang diberikan, faktor lingkungan fisik dan sosial, faktor situasi politik, faktor aksesibilitas dan faktor perilaku masyarakat lokal terhadap wisatawan. karena indikator faktor jenis dan sifat atraksi wisata memperoleh persentase rata-rata tertinggi diantara lainnya, diharapkan kepada pihak pengelola agar dapat mempertahankan atraksi wisata yang ada saatnya ini.
2. Alangkah lebih bagus lagi jika pihak pengelola menambah atraksi wisata yang baru tentunya dengan membaca keinginan pengunjung. Seperti apa atraksi wisata yang mereka inginkan. Dengan menambah atraksi wisata baru diharapkan menambah jumlah kunjungan wisatawan ke objek wisata Riau Fantasi Labersa Water Park.
3. Kegiatan promosi tidak lupa dilakukan dalam memperkenalkan atraksi wisata yang ada. Agar atraksi wisata dinilai baik

oleh wisatawan, maka diperlukan kegiatan perawatan terhadap atraksi wisata yang ada.

Daftar Pustaka

- Buchari, Alma. 2007. *Ilmu Pariwisata, Sebuah Pengantar Perdana*. Bandung: Alfabeta.
- Hartimbul Ginting, Nembah F. 2011. *Manajemen Pemasaran*. Cetakan Pertama. Bandung, Yrama Widya.
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-pokok Teori Pengambilan Keputusan*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Pitana, I Gde dan Putu G Gayatri. 2005. *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta : Andi.
- Riduwan, dan Akdon. 2007. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Salusu. 1996. *Pengambilan Keputusan Strategik Untuk Organisasi Publik dan Organisasi Nonprofit*. Jakarta: PT. Gramedia.